

Versions	1
Liste des compétences	2
Récapitulatif des annonces	8

Versions

Version	Date	Changements
1.1	9 mai 2019	Publication sur le site
1.2	16 août 2019	● Précision sur la compétence désarmement. ● Ajout annonce paralysie. ● Remplacement de points de vie par points de blessure.
1.3	23 août 2019	● Simplification des compétences liées aux projectiles éthérés. ● La compétence "Réincarnation au cœur" devient individuelle.
1.4	15 avril 2020	● Evolution des compétences : ○ "Architecte", ○ "Exploration et cartographie", ○ "Pistage". ● Ajout de l'annonce Fatal.
2.0	février 2022	● Simplification Messenger des âmes. ● Simplification Projectile Ethéré
3.0	Avril 2023	● Simplification Architecte
4.0	Février 2025	● Modifications opus 4
5.0	Septembre 2026	● Modifications opus 5 en violet

Liste des compétences

Intitulé	Col. ou Ind.	Elément	Description	Rang
Ambidextrie	Individuelle	Corruption	Pour acquérir cette compétence, il faut avoir au moins un point de corruption. Cette compétence permet le maniement de 2 armes à la fois. La longueur cumulée des deux armes ne doit pas dépasser 160 cm	Bronze
Arc & arbalète	Collective	Air	Cette compétence permet d'utiliser un arc ou une arbalète, y compris les arbalètes de poing. Vous pouvez transporter jusqu'à 5 flèches ou carreaux. Une fois que vous les avez tirés, vous pouvez les ramasser pour les utiliser à nouveau. Une flèche ou un carreau fait 2 points de dégât.	Bronze
Architecte Nv1	Collective	Terre	Permet de construire des bâtiment de niveau 1 (pièce de bronze) Compétence disponible dès la première réincarnation.	/
Architecte Nv2	Collective	Terre	Permet de construire des bâtiment de niveau 2 (pièce d'argent ou moins)	Bronze
Architecte Nv3	Collective	Terre	Permet de construire des bâtiment de niveau 3 (pièce d'or ou moins)	Argent
Arme de - de 80 cm	Collective		Cette compétence permet le maniement des armes de moins de 80 cm, hors Haches et Masses. Compétence disponible dès la première réincarnation.	/
Arme de moins 110 cm	Collective	Feu	Cette compétence permet le maniement des épées, haches et masses mesurant jusqu'à 110 cm.	Bronze
Arme à deux mains de + 110 cm	Collective	Feu	Cette compétence permet le maniement des épées, haches et masses mesurant plus de 110 cm et uniquement celles-ci. Les armes d'ast sont débloquées via une autre compétence.	Argent

Intitulé	Col. ou Ind.	Élément	Description	Rang
Arme d'hast : Lance & équivalent (arme à deux mains)	Collective	Feu	Cette compétence permet de manier toutes les armes d'hast, lance, bâton ou équivalent.	Argent
Armes de jet	Collective	Air	Cette compétence permet l'utilisation d'armes de jet, c'est dire couteau et autre hache de lancer. Un projectile fait 1 point de dégât.	Bronze
Armure	Collective	Eau	Cette compétence permet le port d'une armure de cuir ou de métal. L'armure doit couvrir au minimum le torse et les avant-bras. Une armure de cuir confère 2 points d'armure. Une armure de métal confère 4 points d'armure. La réparation est automatique, en même temps, au même rythme et aux mêmes conditions que les Points de vie.	Bronze
Assassinat	Individuelle	Corruption	Pour acquérir cette compétence, il faut avoir au moins un point de corruption. Annonce " Assassinat ". Cela doit être une attaque surprise, dans le dos de l'adversaire à l'aide uniquement d'une arme de corps à corps de moins de 40 cm. Mets la victime à zéro point de vie. (Attaque surprise : la victime ne doit ni vous avoir vu, ni vous avoir entendu arriver dans son dos). Utilisable une fois par combat.	Or
Attaque Sournoise	Individuelle	Corruption	Pour acquérir cette compétence, il faut avoir au moins un point de corruption. Annonce " 3 " de dégâts. Cela doit être une attaque surprise, dans le dos de l'adversaire à l'aide uniquement d'une arme de moins de 40 cm de corps à corps, inflige 3 dégâts. (Attaque surprise : la victime ne doit ni vous avoir vu, ni vous avoir entendu arriver dans son dos) Utilisable une fois par combat.	Bronze

Intitulé	Col. ou Ind.	Élément	Description	Rang
Aura de feu	Individuelle	Feu	Lorsque vous prenez un coup d'une attaque de mêlée, vous pouvez annoncer " Retour de flammes " : l'adversaire qui vous a porté le coup prend immédiatement 2 dégâts. Utilisable une fois par combat.	Argent
Bouclier de moins de 80 cm de diamètre	Collective	Eau	Cette compétence permet l'utilisation des boucliers de moins de 80 cm de diamètre	Bronze
Bouclier de plus de 80 cm de diamètre	Individuelle	Eau	Cette compétence permet l'utilisation des boucliers de 80 cm de diamètre, ou plus	Argent
Chasseur de trésors	Individuelle	Air	Cette compétence vous permet de prendre un carton d'exploration à poinçonner et de partir à la recherche des poinçons qui sont répartis sur le terrain. Les motifs des poinçons sont tous différents. Lorsque le carton est complet, vous obtenez une carte au trésor . Sur cette carte est inscrit l'emplacement d'un coffre au trésor. Les cartes ne vous indiqueront que des coffres non piégés et avec beaucoup de ressources. Vous pouvez confier la carte à qui vous voulez, ou la garder pour vous-même. Pour plus de détails, voir dans les règles la description d'un coffre au trésor.	Bronze
Cœur silencieux	Collective	Ether	Comme vous allez vous en apercevoir, le cœur du village émet des sons en continu. Cette compétence permet de rendre le cœur silencieux. Les vibrations du cœur ne perturbant plus votre âme, elle peut contenir du savoir en plus, permettant l'assimilation d'un troisième emplacement de compétence individuelle .	Argent

Intitulé	Col. ou Ind.	Élément	Description	Rang
Convalescence	Individuelle	Eau	Sur autrui : après une auscultation fair-play et une réanimation, la cible de Convalescence dispose alors d'un nombre de points de vie maximum égal à son maximum théorique (hors compétence particulière, 3 pour un Villageois ou une Villageoise) jusqu'à sa prochaine agonie. Attention : - Pour effectuer une convalescence, la victime doit absolument être en dehors de la zone de combat, à l'abri du danger. Il faut simuler une auscultation et faire le rituel de réanimation. - Convalescence ne redonne pas de point de vie. Il sera nécessaire de regagner les points de vie manquant par régénération (voir le paragraphe Régénération) ; - Après chaque agonie, le nombre de point de vie maximum reste égale au maximum théorique moins le nombre d'agonies. Convalescence ne permet donc pas d'augmenter le nombre d'agonies.	Bronze
Enveloppe du zéphyr	Collective	Air	Tant que votre arme n'est pas dégainée, cette compétence vous octroie 1 point d'armure.	Argent
Esquive	Individuelle	Air	Annoncer "Esquive" : permet d'ignorer le coup. Utilisable une fois par combat.	Argent
Force	Individuelle	Feu	Annonce " 2 " de dégâts lors d'une attaque au corps à corps. Utilisable une fois par combat. Si le coup ne touche pas, vous ne perdez pas votre annonce.	Bronze

Intitulé	Col. ou Ind.	Élément	Description	Rang
Grande Force	Individuelle	Feu	Annonce " 4 " de dégâts lors d'une attaque au corps à corps. Utilisable une fois par combat. Si le coup ne touche pas, vous ne perdez pas votre annonce.	Or
Grande résistance	Individuelle	Terre	Cette compétence vous octroie 3 points de vie supplémentaires.	Or
Intangibilité	Individuelle	Air	Tant que vous maintenez d'une main votre voile au-dessus de votre tête, vous êtes intangible (mais pas invisible) Utilisable une fois par combat.	Or
Maître charpentier	Individuelle	Terre	Si vous participez à un chantier, diminuez de 2 le nombre de ressources en bois nécessaires pour la construction.	Argent
Messager des âmes	Individuelle	Ether	Lorsque vous choisissez cette compétence, vous devenez un messenger des âmes. Pour cela, il se passe plusieurs choses : 1) Vous devez mettre votre voile en foulard sur la bouche. 2) Vous pouvez voir les êtres dans l'Éther. 3) Vous ne pouvez plus parler sauf et uniquement dans le cas suivant : Si un fantôme ou un vivant vous touche, il peut vous parler à l'oreille. Vous devez mémoriser ce qu'il vous dit et vous pouvez le répéter à qui vous voulez.	Bronze

Intitulé	Col. ou Ind.	Elément	Description	Rang
Piège	Individuelle	Corruption	Pour acquérir cette compétence, il faut avoir au moins un point de corruption. Un piège est matérialisé par un grand rectangle de tissu au sol. Celui qui a la compétence peut porter, installer et réarmer 1 seul piège à la fois. Il peut se faire aider pour cela mais c'est lui qui décide de l'endroit où sera disposé le piège. Le tissu doit être tendu sur le sol pour être efficace. Les pièges ont tous le même effet "papier tue mouche" : lorsqu'une créature passe sur le piège, elle est bloquée et essaye de se décoller pendant au moins 10 secondes. Pour se dégager du piège, il faut mettre le tissu en boule avec les pieds. Les créatures ne voient pas le piège. Les âmes réincarnées voient le piège, cependant elles en subissent les effets si elles passent dessus. Le piège doit être re-armé après utilisation (re-tendre le tissu).	Argent
Pisteur	Individuelle	Terre	Cette compétence permet de suivre des traces qui mènent à des réserves de ressources éphémères. Celles-ci sont facilement épuisables et ne restent pas indéfiniment. De nouvelles traces peuvent apparaître. Attention, la compétence pisteur ne permet pas de transporter plus de ressource. Les traces sont moins nombreuses et nécessitent plus de réflexions qu'auparavant (précision : vous ne pouvez pas lire les indications sur les traces si vous n'avez pas la compétence).	Bronze
Poids plume	Individuelle	Air	Cette compétence permet de courir avec des ressources sur soi.	Bronze
Prison de glace	Individuelle	Eau	Lors d'une touche NON parée, vous pouvez annoncer " Glacé " : la victime est bloquée pendant 15 secondes mais ne peut pas prendre de dégâts . Utilisable une fois par combat.	Argent

Intitulé	Col. ou Ind.	Élément	Description	Rang
Projection	Individuelle	Feu	Lors d'un coup, paré ou non, vous pouvez annoncer «Projection» : la victime recule de 5 pas ET tombe au sol. Utilisable une fois par combat. Pour que la compétence fonctionne, vous devez tenir l'arme à deux mains, et bien armer votre coup. Faites de l'utilisation de cette compétence un beau moment de combat. (Tomber au sol : soit les fesses, soit les deux genoux touchent le sol. attention à ne pas vous faire mal)	Argent
Projectile éthéré (Ether)	Collective	Ether	Lorsque vous êtes un fantôme, si vous rattrapez un projectile éthéré au vol, ou que vous le ramassez, vous pouvez le jeter sur une autre créature. Attention, tant que vous tenez le projectile à la main, vous ne pouvez pas vous déplacer : vous avez les pieds cloués au sol.	Bronze
Projectile éthéré (Vivant)	Individuelle	Ether	Lorsque vous êtes vivant, si vous rattrapez un projectile éthéré au vol, ou que vous le ramassez, vous pouvez le jeter sur une autre créature. De plus, tant que vous tenez le projectile, vous voyez les créatures éthérées. Attention, tant que vous tenez le projectile à la main, vous ne pouvez pas vous déplacer : vous avez les pieds cloués au sol.	Argent
Provocation	Individuelle	Eau	Vous pouvez provoquer vos adversaires en annonçant à voix haute et distinctement “Provocation”. Tous les adversaires proches qui ne vous combattent pas doivent rompre le combat et vous attaquer. La provocation est rompue à la moindre blessure subie par l'adversaire provoqué. Utilisable une fois par combat.	Or

Intitulé	Col. ou Ind.	Élément	Description	Rang
Récolteur	Individuelle	Terre	Cette compétence permet de passer votre maximum de transport à 3 unités de ressources via un contenant (non fourni par l'organisation).	Bronze
Recul	Individuelle	Feu	Lors d'une touche NON parée , vous pouvez annoncer «Recul» : la victime recule de 5 pas. Utilisable une fois par combat. Pour que la compétence fonctionne, vous devez tenir l'arme à deux mains, et bien armer votre coup. Faites de l'utilisation de cette compétence un beau moment de combat.	Bronze
Réincarnation - Faire revenir une âme	Individuelle	Ether	Cette compétence permet à un vivant de réincarner une âme. Pour cela il faut : 1) Se rendre au Bar des Âmes. 2) Avant de rentrer, mettre son voile sur les yeux. 3) Demander au barman un cocktail de réincarnation et le payer (le prix vous sera donné par le barman) L'âme qui boit le cocktail se réincarne. Elle doit quitter le bar des âmes immédiatement.	Argent
Réincarnation au cœur	Individuelle	Ether	Si vous êtes un fantôme et que vous touchez le cœur vous vous réincarne.	Or
Résistance	Individuelle	Eau	Cette compétence vous octroie 1 point de Vie supplémentaire.	Argent
Super récolteur	Individuelle	Terre	Cette compétence permet de passer votre maximum de transport à 6 unités de ressources via un contenant (non fourni par l'organisation) Ce bonus n'est pas cumulable avec la compétence "Récolteur".	Argent

Récapitulatif des annonces

Annonce	Effet
Assassinat	Si vous êtes surpris.e par l'attaque, vous tombez à 0 blessure.
2! , 4! , ...	L'attaque inflige le nombre de points de dégâts indiqué.
Désarme	Vous êtes désarmé.e et devez jeter votre arme principale à plus de 1m derrière vous.
Esquive	Le coup que vous venez de porter est ignoré.
Fatal !	La personne/créature ciblée par cette annonce perd instantanément tous ses points de blessure et passe directement dans l'éther.
Glacé	Vous êtes bloqué.e pendant 3 secondes mais vous ne subissez aucun dégâts pendant ce temps.
Paralysie	Le coup que vous venez de recevoir vous paralyse. Vous êtes paralysé.e jusqu'à ce que vous soyez hors de danger.
Projection	Vous êtes repoussé.e et devez reculer de 5 pas et vous devez tomber au sol : Les fesses ou les deux genoux doivent toucher le sol. Attention à ne pas vous faire mal. (Que le coup soit paré ou non)
Provocation	Vous devez attaquer le personnage qui a annoncé "Provocation". Si vous étiez déjà en combat, vous devez le rompre et changer de cible. La provocation est rompue à la moindre blessure que vous subissez.
Recul	Vous êtes repoussé.e et devez reculer de 5 pas. (Lors d'une touche NON parée)
Retour de flamme	Après avoir touché votre adversaire, vous prenez immédiatement 2 dégâts.
STOP !	Arrêt de jeu pour cause de danger imminent